

## <<3DS MAX3.1实例详解>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX3.1实例详解>>

13位ISBN编号：9787115087874

10位ISBN编号：7115087873

出版时间：2001年2月1日

出版时间：第1版 (2001年2月1日)

作者：林枫

字数：458

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<3DS MAX3.1实例详解>>

### 内容概要

3DS MAX 3.1 是一个功能强大的三维动画制作软件，随着该软件版本的不断升级，其功能越来越强，而操作越来越简单。

本书以实例形式详细介绍了3DS MAX 3.1的使用技巧。

全书共分六章，每一章都有一个实例。

前四章的四个经典实例系统地覆盖了3DS MAX 3.1的各种功能和技巧，每章后的重点提示则对实例中的侧重点做了详细讲解。

后两章的两个实例为读者提供了实践的机会。

本书配备的多媒体光盘不但为读者营造了一个学习3DS MAX 3.1的模拟环境，而且还提供了书中所有实例的模型、贴图和动画文件，以方便读者使用。

本书内容丰富，图文并茂，是一本实用性很强的专业用书，既适合于应用3DS MAX的中高级用户，又可供广大三维动画爱好者学习参考。

## &lt;&lt;3DS MAX3.1实例详解&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 水族箱制作实例1.1 创建水族箱模型1.1.1 创建箱体1.1.2 创建水底沙石1.1.3 创建水体1.1.4 创建底座1.2 装饰水族箱1.2.1 创建假山石1.2.2 创建水草1.2.3 创建金鱼1.2.4 创建气泡1.3 创建室内环境1.3.1 创建室内空间1.3.2 创建地灯造型1.3.3 创建座椅模型1.4 创建场景中模型材质1.4.1 创建玻璃材质1.4.2 创建水体材质1.4.3 创建底沙与石头材质1.4.4 创建水草与气泡材质1.4.5 创建金鱼材质1.4.6 创建底座与外框材质1.5 创建灯光1.6 创建摄像机重点提示第二章 滨海大道制作实例2.1 创建大空2.2 创建山地2.3 创建海洋2.4 创建道路2.5 创建摄像机2.6 创建路灯2.7 创建灯光2.8 增加雾气效果2.9 制作公路伸向远方的动画重点提示第三章 危险爆炸物制作实例3.1 创建炸弹本体3.2 创建引线3.3 创建粒子系统3.4 实现爆炸特效3.5 特效合成重点提示第四章 三头龙制作实例4.1 制作三头龙的身体大样4.2 构建龙头4.3 产生三头龙的骨架4.4 生成场景4.5 材质设定4.5.1 设置天空背景材质4.5.2 设置三头龙身体材质4.5.3 设置龙眼的材质4.5.4 设置地面的材质4.5.5 设置湖面的材质4.5.6 设置龙嘴内侧材质4.5.7 设置龙角及牙齿的材质4.5.8 设置龙舌头的材质4.5.9 设置龙鳍片的材质4.5.10 设置水花材质4.5.11 设置火焰材质4.5.12 设置冰雪材质4.5.13 设置闪电材质4.6 模型与骨骼结合4.7 调整关节转轴的旋转范围4.8 动作控制4.9 制作骨架动作4.10 记录滑鼠轨迹4.11 特效制作及环境设定4.12 视频特效合成4.12.1 龙眼发光参数设定4.12.2 模拟水花参数设定4.12.3 喷火特效参数设定4.12.4 寒冰特效参数设定4.12.5 闪电特效参数设定4.12.6 背景光晕参数设定重点提示第五章 火箭发射制作实例5.1 创建火箭模型5.2 创建尾焰5.3 创建背景5.4 创建灯光5.5 创建火箭发射动画5.6 增加外力影响5.7 创建摄像机第六章 珍珠飞瀑制作实例6.1 创建高山造型6.2 创建流水动画6.3 创建瀑布动画6.4 创建材质6.5 创建背景6.6 创建灯光6.7 创建摄像机附录

<<3DS MAX3.1实例详解>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>